

Jogo da Forca

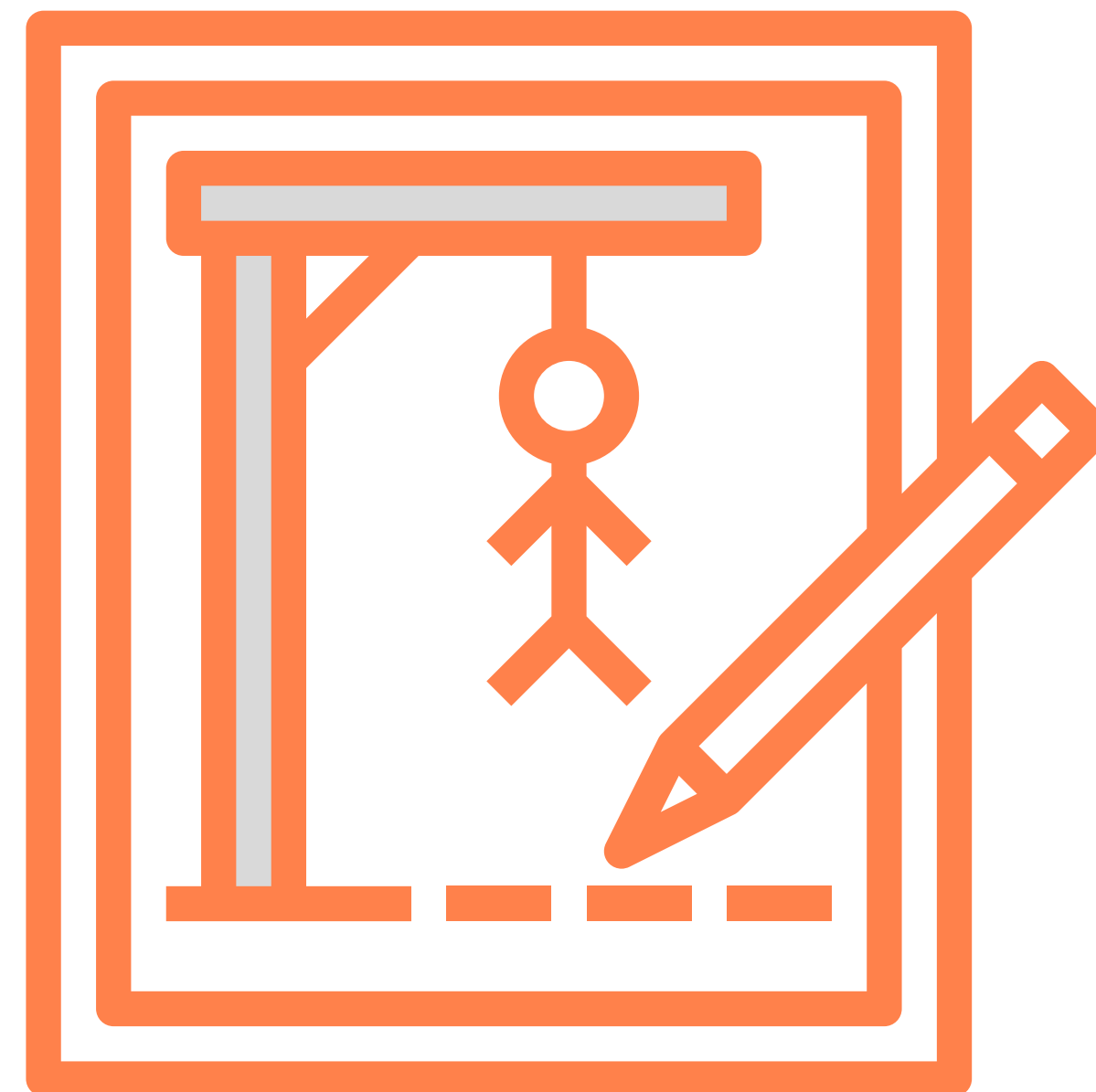
DESENVOLVIDO POR:

Bianca Beppler Dullius

Caroline Souza Camargo

Maria Júlia Duarte Lorenzoni

Yasmin Souza Camargo



```
#####
  ##
  ##
##  ##
#####

#####
##  ##
##  ##
##  ##
#####

#####
#####
#####
#####
#####

#####
##  ##
#####
#####
#####
```

```
#####
##  ##
##  ##
##  ##
#####

#####
##  ##
#####
#####
#####
```

```
#####
##  ##
#####
##  ##
##

#####
##  ##
#####
##  ##
#####

#####
##  ##
#####
##  ##
#####

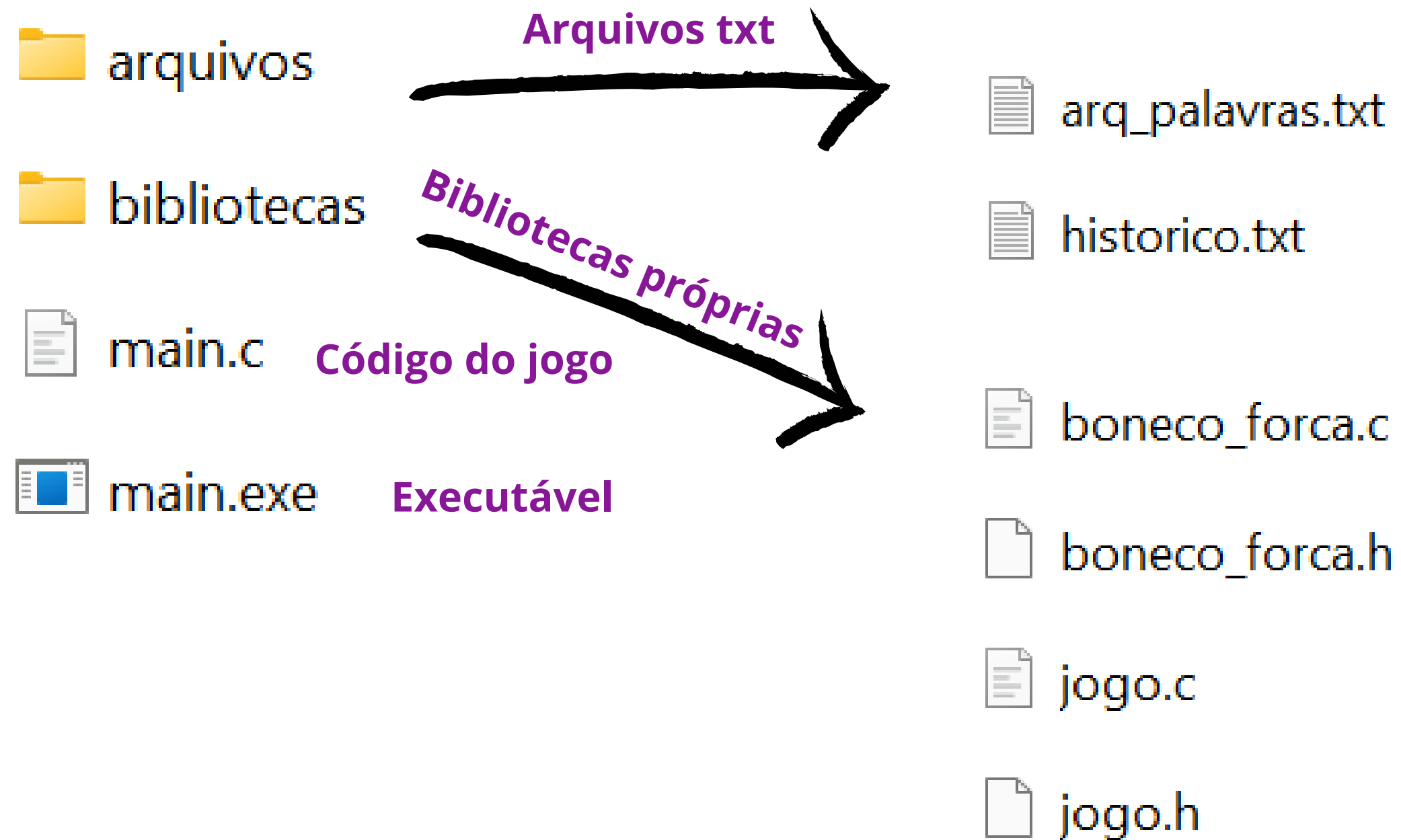
#####
##  ##
#####
##  ##
#####

#####
##  ##
#####
##  ##
#####
```

■



Organização das pastas



●●● **arq_palavras.txt**

Arquivo com as palavras sorteadas no modo contra o computador

1	amarelo queimado;cor;	313	igreja;lugar;
2	azul celeste;cor;	314	banco;lugar;
3	azul turquesa;cor;	315	loja;lugar;
4	dourado;cor;	316	prefeitura;lugar;
5	rosa choque;cor;	317	restaurante;lugar;
6	verde fluorescente;cor;	318	cinema;lugar;
7	vermelho;cor;	319	boate;lugar;
8	amarelo;cor;	320	balada;lugar;
9	azul;cor;	321	mercado;lugar;
10	branco;cor;	322	lanchonete;lugar;
11	roxo;cor;	323	bar;lugar;
12	verde;cor;	324	hospital;lugar;
13	laranja;cor;	325	rodoviaria;lugar;
14	rosa;cor;	326	quiosque;lugar;
15	marrom;cor;	327	praca;lugar;
16	cinza;cor;	328	praia;lugar;
17	preto;cor;	329	parque;lugar;

```
1 2;casa;Modo contra uma pessoa;
2 6;mosquito;Modo contra o computador;
3 5;nutricionista;Modo contra o computador;
4 2;caixa;Modo contra o computador;
5 6;vaso;Modo contra o computador;
6 1;cacau;Modo contra o computador;
7 5;mariposa;Modo contra o computador;
8 2;verde fluorescente;Modo contra o computador;
9 6;laranja;Modo contra o computador;
```

●● Como compilar e executar

>_ gcc main.c ./bibliotecas/boneco_forca.c ./bibliotecas/jogo.c -o main

>_ ./main.exe

Opções Disponíveis no Menu

Jogo da Forca





DIGITE A OPCAO DESEJADA

- 0 - SAIR
- 1 - INICIAR JOGO
- 2 - COMO JOGAR
- 3 - DESENVOLVEDORES
- 4 - HISTORICO DE JOGADAS
- 5 - ARQUIVO DE PALAVRAS

Menu

Sistema de Tratamento de erros

JOGO DA FORCA

_(o_o)_/
| |
/ \

OPCAO INVALIDA, POR FAVOR TENDE NOVAMENTE

Pressione qualquer tecla para continuar. . .

JOGO DA FORCA

_(o_o)_/
| |
/ \

VOCE DIGITOU UM CHARACTER

Por favor, digite um numero:



0 - Sair

Obrigado por jogar :)

Pressione qualquer tecla para continuar. . .

1 - Iniciar Jogo

DIGITE A OPCAO DESEJADA

0 - VOLTAR

1 - MODO CONTRA UMA PESSOA

2 - MODO CONTRA O COMPUTADOR



**Modo contra uma
pessoa**

DIGITE A OPCAO DESEJADA

0 - VOLTAR

1 - MODO CONTRA UMA PESSOA

2 - MODO CONTRA O COMPUTADOR

1

1

1

JOGO DA FORCA

**

**

////



o o

\\

Erros 0 de 6







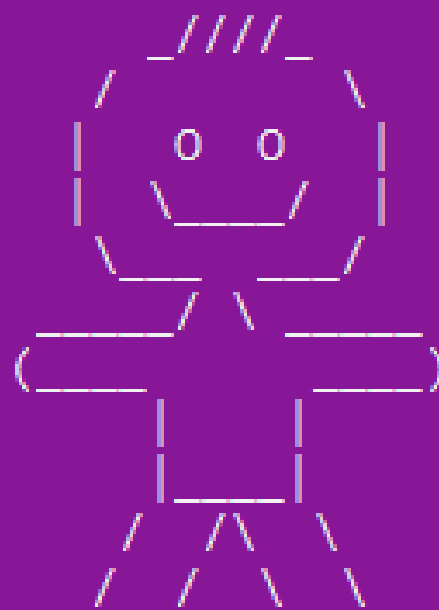
Dica: animal

Digite uma letra:

JOGO DA FORCA

**

**



Erros 2 de 6

Dica: animal

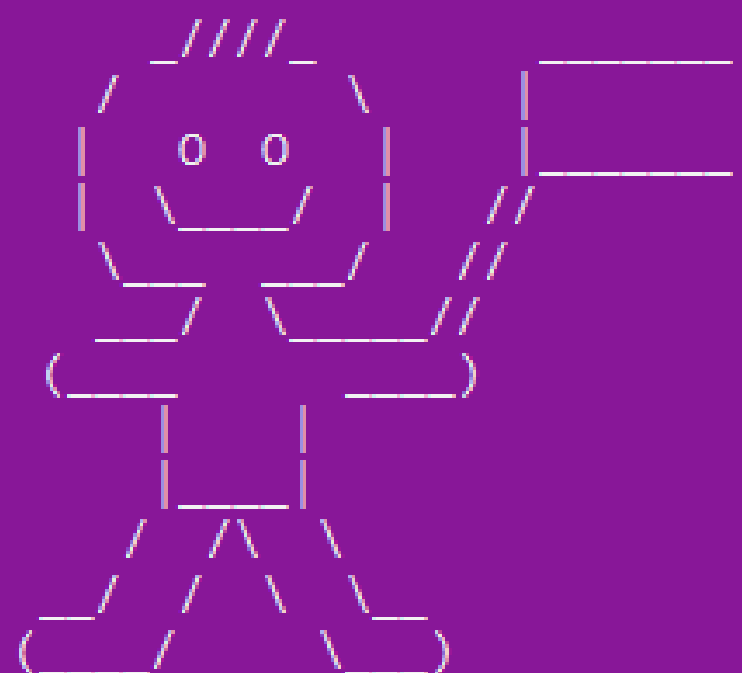
e l e _ _ _ t e

e-l-t-g-c-

Digite uma letra:

PARABENS!!! VOCE VENCEU!

**



Palavra: elefante

Pressione qualquer tecla para continuar. . .



Modo contra o computador

DIGITE A OPCAO DESEJADA

0 - VOLTAR

1 - MODO CONTRA UMA PESSOA

2 - MODO CONTRA O COMPUTADOR

2

[illegible]

Dica: instrumento

Digite uma letra:



**Opções restantes
do menu**

2 - Como Jogar

COMO JOGAR

=> O objetivo deste jogo e descobrir uma palavra adivinhando as letras que ela possui.

=> A cada rodada, o jogador pode escolher uma letra que suspeite fazer parte da palavra.

Caso a palavra contenha esta letra, sera mostrado em que posicoes ela esta.

Caso esta letra nao exista na palavra, sera retirada uma parte do corpo do boneco do jogador.

=> Em qualquer momento o jogador pode tentar adivinhar a palavra, mas se errar retira-se algo ao desenho

=> Se todas as partes do corpo do boneco forem retiradas, o jogador perde a partida.

=> O jogador vence quando descobrir a palavra (antes de retirar todas partes do boneco)

Bom Jogo!

Pressione qualquer tecla para continuar. . .

3 - Desenvolve dores

ESTE PROGRAMA FOI DESENVOLVIDO POR:

BIANCA BEPLER DULLIUS

Email para contato: bianca.bd@inf.ufpel.edu.br

CAROLINE SOUZA CAMARGO

Email para contato: caroline.sc@inf.ufpel.edu.br

MARIA JULIA DUARTE LORENZONI

Email para contato: maria.jdl@inf.ufpel.edu.br

YASMIN SOUZA CAMARGO

Email para contato: yasmin.sc@inf.ufpel.edu.br

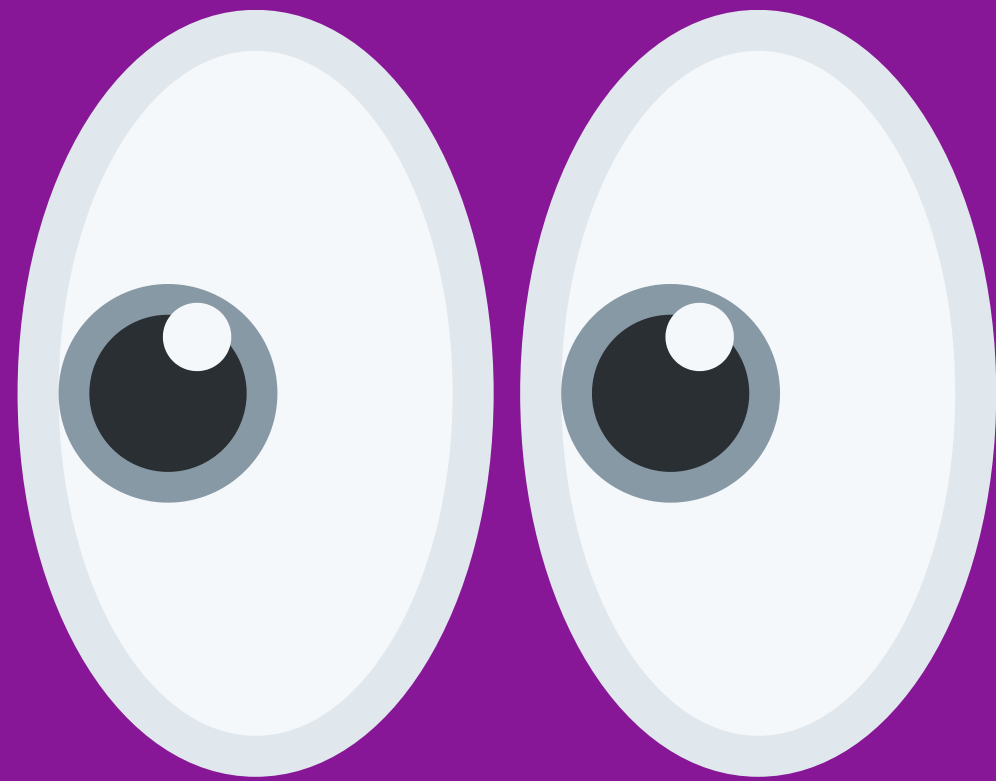
4 - Histórico de Jogadas

DIGITE A OPCAO DESEJADA

0 - VOLTAR

1 - VISUALISAR HISTORICO

2 - EXCLUIR REGISTRO



**Visualizar
Histórico**

2)

Modo de Jogo: Modo contra uma pessoa

Palavra Sorteada: casa

Quantidade de erros: 1

Resultado: Venceu

1)

Modo de Jogo: Modo contra o computador

Palavra Sorteada: pato

Quantidade de erros: 5

Resultado: Venceu

RESUMO

-> TOTAL DE VITORIAS: 5

-> TOTAL DE DERROTAS: 6

Pressione qualquer tecla para continuar. . .



**Excluir
registro**

Por favor digite o indice do historico para ser removido: █

5 - Arquivo de Palavras

DIGITE A OPCAO DESEJADA

- 0 - VOLTAR
- 1 - VISUALISAR PALAVRAS DO SORTEADOR
- 2 - ADICIONAR UMA PALAVRA
- 3 - EXCLUIR UMA PALAVRA



Visualizar palavras

319	boate	lugar
320	balada	lugar
321	mercado	lugar
322	lanchonete	lugar
323	bar	lugar
324	hospital	lugar
325	rodoviaria	lugar
326	quiosque	lugar
327	praca	lugar
328	praia	lugar
329	parque	lugar
330	casaco	roupa

pressione qualquer tecla para continuar. . .



**Adicionar
palavras**

Digite a palavra para ser adicionada no arquivo: casa

Digite a dica da palavra: lugar

ERRO!!

Esta palavra ja existe no arquivo

Pressione qualquer tecla para continuar. . .

Palavra adicionada com sucesso

Pressione qualquer tecla para continuar. . .

**Excluir
palavras**



Digite a palavra para ser excluída do arquivo: casa

..... Palavra excluída com sucesso

Palavra excluída: casa

Linha do arquivo que foi excluída: 331

Pressione qualquer tecla para continuar. . .



Link do repositório no GitHub

<https://github.com/Yasmin-Camargo/JogoDaForca>

**Agradecemos a
atenção!**

Obrigada por jogar

